

SKRIPSI



**KEEFEKTIFAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA BERBANTUAN
MEDIA DIORAMA TEMA 9 KELAS IV GUGUS
DIPONEGORO JEPANG KUDUS**



**Oleh
GARNIES NOVA SWANDANI
NIM 201533406**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2019



**KEEFEKTIFAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA BERBANTUAN**

MEDIA DIORAMA TEMA 9 KELAS IV

GUGUS DIPONEGORO

JEPANG KUDUS

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu

Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

GARNIES NOVA SWANDANI

NIM 201533406

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2019

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Ubah Pikiranmu dan Kau Akan Mengubah Duniamu

(Norman Vincent Peale)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah, Ibu, Kakak, dan Adikku yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, doa dan yang terbaik untuk penulis.
2. Sam, laki-laki yang selalu menjadi kambing hitam ketika penulis sedang lelah.
3. Keluarga besar Eyang Roni Kasmadi yang telah menjadi tempat singgah penulis.
4. Sahabat-sahabatku yang telah membantu dan memberikan motivasi untuk penulis.
5. Teman-teman PGSD angkatan 2015.
6. Almamater tercinta yaitu Universitas Muria Kudus.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Project Based Learning* dalam meningkatkan Kreativitas Siswa Berbantuan Media Diorama Tema 9 Kelas IV SD 5 Jepang Kudus” oleh Garnies Nova Swandani (NIM 201533406) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus disetujui untuk diujikan.

Kudus, 22 Juli 2019

Pembimbing I



Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd

NIDN 0616098701

Pembimbing II



Mila Roysa, S.Pd., M.Pd

NIDN 0604038702

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD FKIP UMK



Ika Oktavianti, SPd., M.Pd

NIDN 0631108401

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi oleh Garnies Nova Swandani NIM 201533406 ini telah diujikan di depan Tim Penguji pada tanggal 8 Agustus 2019 sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.


Kudus, 8 Agustus 2019

Tim Penguji


Fina Fachriyah, S.Pd., M.Pd


(Ketua)

NIDN 0616098701


Mila Royssa, S.Pd., M.Pd

(Anggota)

NIDN 0604038702


Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd

(Anggota)

NIDN 0615129001


Ristiyani, S.Pd., M.Pd

(Anggota)

NIDN 0615068604

Mengetahui
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,


Dr. Satrio Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta inayah-Nya. Berkat karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Berbantuan Media Diorama Tema 9 Kelas IV Gugus Diponegoro Jepang Kudus” sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW serta keluarga, sahabat, dan semua pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari campur tangan berbagai pihak yang mendukung keberhasilan penyusunan skripsi ini. Maka dari ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan persetujuan dan memberikan arahan dalam pelaksanaan penelitian.
2. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd dosen pembimbing I dan Mila Roysa, S.Pd., M.Pd dosen pembimbing II yang telah sabar dan menyeluruh membimbing peneliti dalam mencapai hasil skripsi yang optimal.
3. Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan.
4. Bapak, Ibu, Kakak, dan Adikku yang telah memberikan motivasi dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
5. Sam yang telah menjadi kambing hitam dan pelarian ketika penulis sedang lelah dalam menyelesaikan skripsi.
6. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi.
7. Sukmo Aning Lestari, S.Pd. M.Pd selaku Kepala Sekolah SD 5 Jepang yang telah memberikan izin penelitian dan fasilitas yang diberikan.

8. Erika Sulistya Nugraha, S.Pd. M.Pd selaku guru yang telah mendampingi dalam melaksanakan penelitian dan segenap guru, karyawan serta siswa-siswi SD 5 Jepang yang telah membantu dalam melancarkan penelitian.
9. Sahabat-sahabatku (Ima, Lusi, Galuh, Putri, dan Lila) yang telah memberikan dukungan.
10. Jenia Indah Fitriani dan Rima Fairy Zahro yang selalu menjadi sahabat terbaik penulis
11. Dewi Nikmatul Latifa yang telah memberikan membantu membimbing penulis.
12. Gadis-gadis kos Azza yang telah menjadi tempat singgah penulis.
13. Keluarga besar PGSD tahun 2015
14. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini yang tidak dapat penulis sampaikan satu persatu.

Penelitian ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Kudus, Juli 2019

Peneliti



Garnies Nova Swandani

NIM 201533406

ABSTRAK

Swandani, Garnies Nova. 2019. Keefektifan Model *Project Based Learning* dalam meningkatkan Kreativitas Siswa Berbantuan Media Diorama Tema 9 Kelas IV Gugus Diponegoro Jepang Kudus. Proposal Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (I) Fina Fakhriyah, S.Pd, M.Pd (II) Mila Roysa, S.Pd, M.Pd.

Permasalahan yang mendasari penelitian ini berkaitan dengan kreativitas siswa. kreativitas siswa. Pada proses pembelajaran antusias siswa belajar masih rendah, siswa lebih sering aktif dengan kegiatannya sendiri, kurang berkembangnya ide-ide baru. penggunaan buku paket masih menjadi sumber belajar utama, sehingga kreativitas siswa belum sepenuhnya terbangun. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan kualifikasi siswa pada ranah sikap ini bervariasi yaitu terdapat 7 dengan kategori baik dengan presentase sebanyak 18% , 13 siswa dengan kategori cukup 34%, dan 18 siswa dengan kategori perlu bimbingan dengan presentase 47%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan ranah sikap siswa mengalami permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *project based learning* dapat memenuhi nilai KKM dan dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas siswa.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan desain *kuasi experimental design* dengan tipe *one grup pretest posttest*. Penelitian ini dilakukan di SD 5 Jepang Kudus. Variabel bebas yang digunakan yaitu model *project based learning*, sedangkan variabel terikatnya kreativitas siswa. sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV tahun ajaran 2018/2019. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *purposive sample*. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan tes. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik yang berupa uji t, uji z , n-gain dan uji optimum.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} (-8,61) \leq t_{tabel} (1,68)$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama terhadap kreativitas siswa. Hasil penggunaan pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama terhadap berpikir kreatif siswa ketuntasan belajar secara klasikal 75 berdasarkan data *pretest* siswa hanya

mencapai kurang dari 13,15% dari jumlah siswa, sedangkan berdasarkan data *posttest* telah mencapai 97,26% dari jumlah siswa. Pada perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* berpikir kreatif siswa dilakukan uji n-gain didapatkan hasil 0,27 dengan kategori n-gain oleh Nismalasari, *et al* (2016:83) yang telah ditentukan antara $0,0 \leq g < 0,3$ dapat dikategorikan rendah . pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama pada keterampilan krearif dan sikap kreatif berdasarkan hasil optimum memiliki peningkatan setiap pertemuannya telah mencapai rata-rata dengan predikat C atau cukup.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, Diorama, Kreativitas



ABSTRACT

Swandani, Garnies Nova. 2019. Effectiveness of *Project Based Learning* Model in Improving Students' Creativities Aided by Diorama Media on Theme 9 for Fourth Graders of SD 5 Jepang. Final Project. Primary School Teacher Education. Teacher and Training Faculty. Universitas Muria Kudus. Advisors (I) Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd. (II) Mila Roysa, S.Pd, M.Pd.

Problem underlying this research deals with students' creativities. During learning process, the students' enthusiasm was low. They seemed active with their own business and did not develop new ideas. The use of textbook as main learning source made them did not develop complete creativities. The findings can be concluded that the students' qualification on behavioral aspect varied. There were 7 with good category and percentage 18%. 13 students were sufficient with percentage 34%. 18 students were categorized as need guidance with percentage 47%. Thus, it can be concluded the successive level on behavioral aspect was still having problem. This research aims to find out effectiveness of *PBL* to achieve minimum passing grade and influenced the students' creativities.

This *quasi experimental* research design with *one group pretest-posttest* was conducted in SD 5 Jepang Kudus. The independent variable was *project based learning*. Meanwhile, the dependent variable was student creativity. The sample of this research were fourth graders in 2018/2019. The sampling technique was *purposive sample*. Techniques of collecting data were observation, documentation, and test. The collected data was analyzed by using t-test, z-test, and n-gain.

Based on the findings, the results showed significant differences between *pretest* and *posttest*. From t-test, it was gained $t_{\text{calculated}} (-8.61) \leq t_{\text{table}} (1.68)$. It showed there was significant influence on the implementation of *project based learning* aided by diorama to the students' creativities. Findings of the implementation of *project based learning* aided by diorama to classical passing grade based on *pretest data* reached $<75\%$ from all of the students. Meanwhile, based on *posttest data*, it had reached $\geq 75\%$ from all of the students. The comparison of *pretest* and *posttest* creativities of the students with n-gain got n-gain score 0.27. The category of n-gain had been determined between $0.0 \leq g < 0.3$, categorized low. Therefore, the model aided by diorama media had improvement.

Keywords: *Project Based Learning*, Diorama, Creativity

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	i
LOGO.....	ii
SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Ruang Lingkup Penelitian	7
F. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Pustaka.....	10
A.1. Model Project Based Learning.....	10
A.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	11
A.1.2 Karakteristik Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	11
A.1.3 Langkah-langkah Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	13
A.1.4 Keunggulan Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	16
A.1.5 Kekurangan Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	19

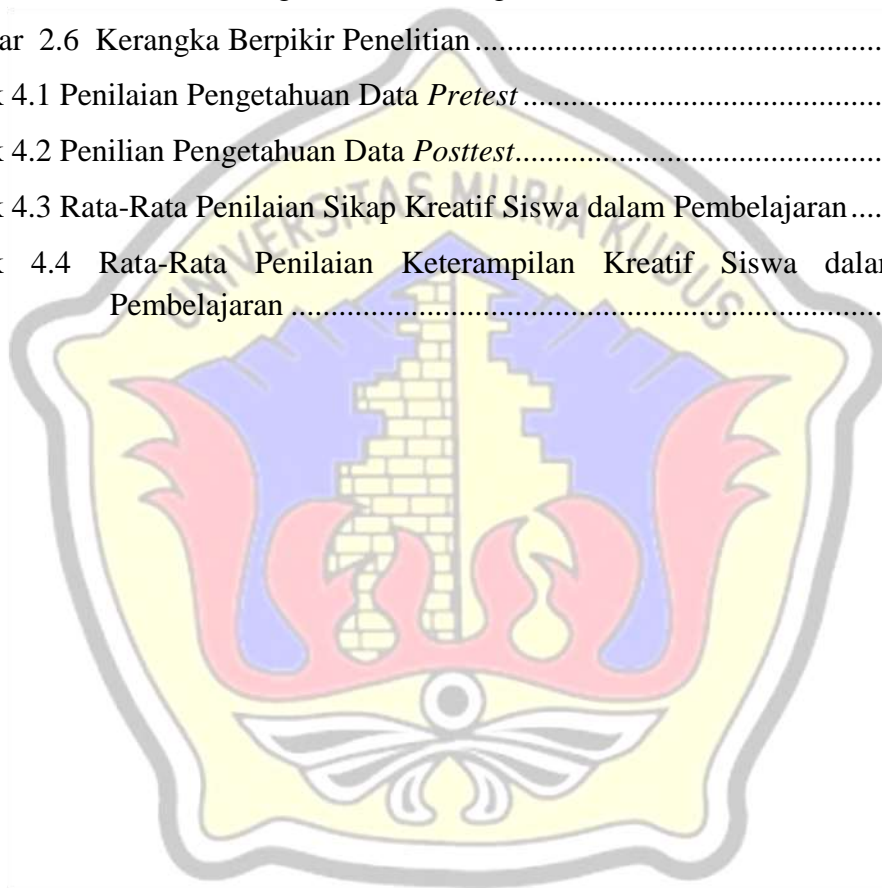
A.2. Kreativitas Siswa.....	20
A.2.1 Hakikat Kreativitas Siswa	20
A.2.2 Faktor-faktor Yang Diperhatikan dalam Kreativitas Siswa	21
A.2.3 Faktor Penghambat Kreativitas Siswa.....	22
A.2.4 Indikator Kreativitas Siswa	22
A.3. Media Pembelajaran.....	31
A.3.1 Definisi Media Pembelajaran	31
A.3.2 Manfaat Media pembelajaran.....	32
A.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	33
A.3.4 Media Pembelajaran Diorama	34
A.4. Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.....	34
A.4.1 Muatan Pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.....	36
B. Kajian Teori Sebelumnya	49
C. Kerangka Berpikir.....	54
D. Hipotesis Penelitian	56
BAB III METODE PENELITIAN.....	58
A. Rancangan Penelitian.....	58
B. Populasi dan Sampel.....	59
C. Teknik Pengumpulan Data.....	59
D. Instrumen Penelitian	60
E. Validitas Dan Realibitas	61
F. Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Hasil Penelitian	69
B. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP.....	95
A. Simpulan.....	95
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Tahap Pembelajaran Berbasis Proyek.....	14
Tabel 2.2 Indikator dan Aspek Kreativitas	30
Tabel 2.3 Penerapan <i>project based learning</i> berbantuan media diorama	49
Tabel 3.1 : One Grup Pretest-Posttest Desaign	59
Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	65
Tabel 3. 4 Kriteria Perolehan Skor N Gain	67
Tabel 3.5 Rumus Perhitungan	68
Tabel 3.6 Kriterion Penilaian	68
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	70
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	70
Tabel 4.3 Hasil uji-t.....	72
Tabel 4.4 Hasil Ketuntasan Belajar Individu Berdasarkan Data <i>Pretest</i>	73
Tabel 4.5 Hasil Ketuntasan <i>Pretest</i> Belajar Siswa.....	73
Tabel 4.6 Hasil Ketuntasan Belajar Individu Berdasarkan Data <i>Posttest</i>	74
Tabel 4.7 Hasil Ketuntasan <i>Posttest</i> Belajar Siswa	74
Tabel 4.8 Kriteria Perolehan Skor N Gain	75
Tabel 4.9 Hasi Uji N-Gain	75
Tabel 4.10. Perbandingan N-gain Penilaian Pengetahuan Tiap Indikator	77
Tabel 4.11 Hasil Analisis Pengamatan Sikap Kreatif dalam Pembelajaran	78
Tabel 4.12 Predikat Nilai Siswa Berdasarkan Nilai Optimum Sikap Kreatif Siswa	79
Tabel 4.13 Hasil Analisis Pengamatan Ketrampilan Kreatif dalam Pembelajaran	80
Tabel 4.14 Predikat Nilai Siswa Berdasarkan Nilai Optimum Sikap Kreatif Siswa	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Media Diorama.....	34
Gambar 2.2 Konsep Materi	35
Gambar 2.3 Energi Panas Matahari	37
Gambar 2.4 Kegiatan Menghasilkan Energi Bunyi	39
Gambar 2.5 Skema Pembangkit Listrik Tenaga Air	42
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir Penelitian	56
Grafik 4.1 Penilaian Pengetahuan Data <i>Pretest</i>	76
Grafik 4.2 Penilaian Pengetahuan Data <i>Posttest</i>	77
Grafik 4.3 Rata-Rata Penilaian Sikap Kreatif Siswa dalam Pembelajaran.....	79
Grafik 4.4 Rata-Rata Penilaian Keterampilan Kreatif Siswa dalam Pembelajaran	81



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Penilaian Pengetahuan Data <i>Pretest</i>	76
Grafik 4.2 Penilaian Pengetahuan Data <i>Posttest</i>	77
Grafik 4.3 Rata-Rata Penilaian Sikap Kreatif Siswa dalam Pembelajaran.....	79
Grafik 4.4 Rata-Rata Penilaian Keterampilan Kreatif Siswa dalam Pembelajaran	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai <i>Pretest</i>	88
2. Lampiran 2 Daftar Nilai <i>Posttest</i>	90
3. Lampiran 3 Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i>	109
4. Lampiran 4 Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i>	110
5. Lampiran 5 Perhitungan Uji T.....	111
6. Lampiran 6 Perhitungan Uji Z.....	112
7. Lampiran 7 Perhitungan Uji N-Gain	113
8. Lampiran 8 Perhitungan Uji N-Gain Setiap Indikator.....	115
9. Lampiran 9 Nilai Optimum Keterampilan Kreatif Siswa.....	117
10. Lampiran 10 Sikap Kreatif Siswa.....	119
11. Lampiran 11 Jadwal Penelitian.....	121
12. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 5 Jepang Kudus Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.....	122
13. Lembar Wawancara Guru Kelas IV SD 5 Jepang	124
14. Lembar Wawancarasiswa Kelas IV SD 5 Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.....	128
15. Lembar Wawancara Siswa Kelas IV SD 5 Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.....	130
16. Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa.....	132
17. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kreativitas Siswa	134
18. Lembar Observasi Kreativitas Siswa.....	135
19. Lembar Observasi Kreativitas Siswa.....	136
20. Pedoman Penskoran Pengamatan Kreativitas Siswa	139
21. Silabus Pembelajaran Itematik	141
22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I.....	146
23. Materi Ajar I	154
24. Lembar Kerja Siswa	163
25. Rubrik Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja I	169
26. Lembar Observasi Penilaian	172

27.	Lembar Observasi Kreativitas Siswa.....	174
28.	Pedoman Penskoran Pengamatan Kreativitas Siswa	176
29.	Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran.....	178
30.	Silabus Pembelajaran II Tematik.....	180
31.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I.....	185
32.	Materi Ajar II.....	192
33.	Lembar Kerja Siswa	196
34.	Rubrik Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja II	200
35.	Lembar Observasi Penilaian	203
36.	Lembar Observasi Kreativitas Siswa.....	205
37.	Pedoman Penskoran Pengamatan Kreativitas Siswa	207
38.	Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran.....	209
39.	Silabus Pembelajaran III Tematik	211
40.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran III.....	216
41.	Materi Ajar III.....	223
42.	Lembar Kerja Siswa	225
43.	Rubrik Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja III.....	230
44.	Lembar Observasi Penilaian	233
45.	Lembar Observasi Kreativitas Siswa.....	235
46.	Pedoman Penskoran Pengamatan Kreativitas Siswa	237
47.	Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran.....	239
48.	Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	241
49.	Soal Pretest- Posttest.....	243
50.	Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran.....	251
51.	Validitas Isi Evaluasi	255
52.	<i>Pretest</i> Rendah.....	263
53.	<i>Pretest</i> Tinggi	270
54.	Posttest Rendah.....	277
55.	Posttest Tinggi	284
56.	Lks Pembelajaran 1.....	291
57.	Lkk Pembelajaran 1	297

58.	Lks Pembelajaran 2.....	303
59.	Lkk Pembelajaran 2	307
60.	Lks Pembelajaran 3.....	311
61.	Lkk Pembelajaran 3	315
62.	Dokumentasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran 1	321
63.	Dokumentasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran 3	325
64.	Surat Ijin Penelitian	327
65.	Surat Keterangan	328
66.	Berita Acara Bimbingan	329
67.	Surat Pernyataan	333
68.	Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	334
69.	Permohonan Ujian Skripsi.....	335
70.	Daftar Riwayat Hidup.....	336

